ZEPPELIN

Giants of the sky

Bedienungshandbuch

Verlassen

IKARION Software

Zeppelin - Giants of the sky

IKARION Software GmbH
Postfach 1760
D-52019 Aachen
Tel. 0241/911 971
Fax 0241/911 911

Alle Rechte vorbehalten

Copyright (c) 1994, IKARION Software GmbH

Zeppelin

Giants of the sky

Idee und Programmierung:
Sven Vogelgesang
Co-Programmierung:
Roman Mathar
Grafik:
Martin Selzer
Grafische Konzeption:
Sven Vogelgesang, Lars Vogelgesang
Musik:
Matthias Steinwachs
Soundeffekte:
Sven Vogelgesang
Dokumentation:
Norbert Beckers, Sven Vogelgesang
Betatester:
Annette Schultze, Dietmar Lehmann, Frank Kuypers,
Marc Oberhäuser, Lars Vogelgesang
Verpackungslayout:
UNAS Aachen
Gesamtleitung:
Norbert Beckers

INHALTSVERZEICHNIS

Impressum
Credits
Index
Stichwort: Kopierschutz
Installation
1. Spielstart
1.1 Spieleranzahl
1.2 Neues Spiel
1.3 Spiel laden
1.4 Spieler auswählen
1.5 Spielernamen eingeben
1.6 Neuer Zeppelin
2. Ziel des Spiels
3. Das Spiel
3.1 Spielbedienung
3.2 Der Hauptbildschirm
3.3 Spieloptionen
3.4 Allgemeine Bedienung
4. Die Menüs
4.1 Produktion
4.2 Luftschiff
4.3 Fahren
4.4 Stadt
4.5 Finanzen
4.6 Linienverkehr

5. Der Spielablauf
5.1 Spielrunde
5.2 Fahrt
5.3 Verhandlungen
5.4 Ordensverleihungen
5.5 Höhen- und Geschwindigkeitsrekorde
5.6 Die Zeitung
5.7 History Modus
5.8 Verschuldung
5.9 Tastaturbedienung
6. Die Fileselect Box
7. Der Wertungsscreen
8. Generelle Strategietips
Historischer Teil

Stichwort: Kopierschutz

Liebe(r) Anwender(in),

Dieses Programm ist nicht kopiergeschützt. Sie können eine Sicherheitskopie zu eigenen Zwecken anfertigen. Den unangenehmen Weg einer Handbuchabfrage haben wir Ihnen ebenfalls erspart. Wir bei IKARION glauben, daß Qualität für sich selber spricht und gute Programme der beste Kopierschutz sind.

Trotzdem: Raubkopien sind ein Problem, das uns als Hersteller empfindlich trifft. Die Entwicklung hochwertiger Software ist sehr kostspielig und kann nur realisiert werden, wenn Sie als Anwender mit uns an einem Strang ziehen.

Deshalb: Verwenden Sie keine Raubkopien! Ein Spiel, daß es wert ist, gespielt zu werden, hat es auch verdient, gekauft zu werden.

Viel Spaß mit **ZEPPELIN - Giants of the sky** und unseren weiteren Produkten…

Ihre IKARION-Crew

INSTALLATION DES PROGRAMMS

PC

Legen Sie die Diskette mit der Nummer 1 in Ihr Laufwerk ein. Wechseln Sie mit der Eingabe von **A:** bzw. **B:** zu diesem Laufwerk. Geben Sie jetzt **INSTALL** ein. Das Programm wird nun in das neu erstellte Verzeichnis ZEPPELIN kopiert und dort entpackt. Sie können auf Wunsch auch einen eigenen Verzeichnisnamen bestimmen.

Nach Abschluß der Installation fordert Sie das Programm auf, Ihre Soundkarte zu konfigurieren. Hier sind die Portadresse (normalerweise 220), der Interrupt Ihrer Karte (im Allgemeinen 5 oder 7) und der DMA-Kanal (in der Regel 1) einzustellen. Diese Werte legt das Programm in einer speziellen Datei ab. Wollen Sie die Werte später einmal verändern, rufen Sie einfach das Programm **SNDSETUP** auf, das sich in Ihrem Spielverzeichnis befindet.

AMIGA

Booten Sie Ihren Rechner wie gewohnt von der Platte und legen Sie die erste Diskette in das Laufwerk DFO: Klicken Sie auf das Icon der Zeppelindiskette. Es erscheint ein weiteres Icon mit der Aufschrift HD-INSTALL. Doppelklicken Sie auf dieses Icon und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

1. SPIELSTART

PC
Um das Spiel starten zu können, wechseln Sie zunächst in das neuangelegte Verzeichnis.

BEISPIEL: CD ZEPPELIN **ENTER**
C:\ZEPPELIN\

Mit dem Start der Datei ZEPPELIN.EXE durch die Eingabe von **ZEPPELIN (ENTER)** wird das Programm gestartet, was je nach Rechnerausstattung etwas länger dauern kann.
Der Vorspann kann jederzeit durch das Drücken einer beliebigen Taste auf der Tastatur Ihres PC's abgebrochen werden.

AMIGA
Starten Sie das Programm nach der Installation durch Doppelklick auf das Zeppelin-Icon in Ihrer Workbench. Besitzen Sie keine Festplatte, so legen Sie die Diskette 1 in Laufwerk DFO: und schalten den Computer ein. Das Programm lädt sich nun automatisch. Der Vorspann kann durch das Drücken einer beliebigen Taste abgebrochen werden.

Zu Beginn des Spieles haben Sie die folgenden Auswahl - bzw. Eingabemöglichkeiten:

1.1 Anzahl der Spieler

Durch das Anklicken des jeweiligen Kästchens können Sie entweder ein Spiel für 1 oder 2 Spieler auswählen.

1.2 Neues Spiel

Durch diesen Menüpunkt beginnt ein völlig neues Spiel.

1.3 Spiel laden

Aus früher gespeicherten Spielen können Sie ein gewünschtes Spiel auswählen und laden, um es am abgespeicherten Zeitpunkt fortsertzen zu können. Die Spieleranzahl richtet sich hier nach dem geladenen Spielstand. Zur Bedienung der Fileselect-Box in Kapitel 6 "Fileselect-Box" nachschauen.

1.4 Spieler auswählen

Hier kann der jeweilige Spieler durch das Drücken der vorgesehenen Buttons verschiedene Spielerbilder betrachten und durch das Anklicken des <OK>-Buttons eines der Bilder auswählen. Daraufhin kann der Spieler den Spielernamen eingeben.

1.5 Spielernamen eingeben

Hier können Sie nun über die Tastatur den gewünschten Namen Ihres Spielers angeben. Dies kann der eigene Name oder auch ein Phantasiegebilde sein. Mit der ENTER-Taste wird die Eingabe beendet.

1.6 Neuer Zeppelin

Zu Anfang des Spiels erhält jeder Spieler einen Zeppelin in seinen Besitz. Hier können Sie nun den Namen des Luftschiffes eingeben (Durch ENTER Eingabe abschließen.) und anschließend durch das Anklicken von <Ja> in Betrieb nehmen. Durch <Nein> bleibt der Zeppelin zunächst in Ihrem Depot und steht Ihnen nicht zur Verfügung.

2. ZIEL DES SPIELES

Bei ZEPPELIN - Giants of the Sky handelt es sich um eine geschichtliche und wirtschaftliche Simulation des Pionierzeitalters der Luftschiffahrt bis zu dessen tragischem Ende. Das Spiel beginnt am 1. Januar 1901 und endet mit der Sprengung der letzten großen Luftschiffhallen auf dem Frankfurter Flughafen im Mai 1940. Dies bedeutete das Ende der deutschen Luftschiffahrt. Ziel des Spieles ist es nun, eine möglichst große Rolle in Luftschiffentwicklung und Vertrieb zu spielen und so 1940 zum Pionier der Luftschiffahrt 1. Klasse ernannt zu werden.
Dazu muß man versuchen, seine eigene Luftschiffgesellschaft erfolgreich durch gute und auch schwere Zeiten zu leiten, um allen Skeptikern die Vorteile der Luftschiffahrt nahezubringen. Auf diesem steinigen Weg liegen Kriege, Naturkatastrophen, Wirtschaftskrisen, Orden- und Auszeichnungen, neue technische Errungenschaften, eine Romanze und vieles mehr. Versuchen Sie mit Ihrer Firma bis zur Entwicklung des Z-8, eines Zeppelins mit nahezu gigantischen Möglichkeiten vorzudringen. Selbstverständlich kann man das Spiel nach 1940 noch weiter fortsetzen, allerdings ohne den History-Modus.

3. DAS SPIEL

3.1 Spielbedienung

Es kann davon ausgegangen werden, daß alle Funktionen durch Drücken der linken Maustate ausgeführt werden. Das Abbrechen von Funktionen oder Zurückkehren zum vorherigen Bildschirm erfolgt durch das Drücken der rechten Maustaste.

3.2 Der Hauptbildschirm

Durch das Drücken der ESC- Taste auf dem Hauptbildschirm gelangt man in ein Menü zur Einstellung verschiedener Spieloptionen.

3.3 Spieloptionen

- Sound Ein/Aus
Hierdurch kann die Sounduntermalung ein- bzw. ausgeschaltet werden.
- History Ein/Aus
Bei "History Aus" werden keine historischen Meldungen oder Zeitungen angezeigt.
- Spiel laden
In einer Fileselect-Box kann ein früher gespeicherter Spielstand (Endung *.GAM) geladen und fortgesetzt werden. (siehe Fileselect-Box)
- Spiel speichern
Ein Spiel kann beim aktuellen Stand unter einem bestimmten Namen abgespeichert werden, um es später einmal fortsetzen zu können. (siehe Fileselect-Box)
- Spielende
Durch die Auswahl von Spielende kann man zum Betriebssystem zurückkehren.

3.4 Allgemeine Bedienung

Die eigentliche Spieloberfläche ist in drei Hauptfenster mit verschiedenen Funktionen aufgeteilt.
Das größte Fenster enthält eine Weltkarte, Buttons verschiedener großer Weltstädte und einen Telegrammstreifen, auf dem die aktuellsten Meldungen und Informationen aus aller Welt angezeigt werden. Klickt man auf der Weltkarte ein Stadtsymbol an, so wird der Name der entsprechenden Stadt angezeigt. Bei Drücken auf einen der Städtebuttons erfährt man die aktuellen Preise für Benzin, Wasserstoff und Helium in dieser Stadt.

Rechts oben ist ein Fenster, welches Informationen über das aktuelle Luftschiff enthält. Neben dem Namen des Luftschiffs werden verschiedene Daten, wie z.B. Crew, Passagiere, Tonnage, usw. angezeigt. Bis zu drei Zeppeline können vom Reeder selbst verwaltet werden. Um zwischen diesen Luftschiffen umzuschalten, muß man einfach auf den entsprechenden Auswahlknopf drücken. Besitzen Sie weniger als 3 Zeppeline, so werden die nicht anwählbaren Buttons gerastert angezeigt.

Das Fenster am linken Bildschirmrand enthält den Kalender, ein Bild des Spielers, sowie dessen Namen, eine Anzeige des derzeitigen Vermögens und eine Optionenleiste mit den verschiedensten Funktionen.
Klickt man auf das Spielerbild, so öffnet sich ein Fenster mit Angaben über den Spieler, wie Name, Familienstand und bisherige Auszeichnungen. Um dieses Fenster wieder zu schließen, drückt man einfach die rechte Maustaste.

Über die Optionenleiste können verschiedene Unterfunktionen, die für die Firmenleitung, Finanzierung und Zeppelinverwaltung wichtig sind, erreichen, was durch Anklicken des jeweiligen Menüpunktes realisiert wird.

4. Die Menüs

4.1 Produktion

Ein neuer Bildschirm erscheint, in dem sämtliche Einstellungen zu Forschungs- und Produktionsplanung Ihrer Firma vorgenommen werden können.

Angezeigt werden auf der linken Werkshallentür:

*die Anzahl der bei Ihnen bestellten Luftschiffe (IN AUFTRAG)
*die momentane Baudauer für ein Luftschiff in Tagen (BAUDAUER)
*die Restbauzeit für das im Bau befindliche Schiff in Tagen (RESTBAUZEIT)
*die Produktionskosten, basierend auf einer Abschätzung der Arbeiterkosten (SCHIFFSPREIS)
*der Rohstoffpreis für eine Einheit Rohstoff auf dem Markt (ROHSTOFFPREIS)
*Anzahl der Zeppeline im Depot (zur Zeit nicht genutzte, aber fertige Luftschiffe)
*sowie auf der rechten Werkshallentür, der bisherige Entwicklungsfortschritt und ein Bild des angestrebten neuen Luftschiffmodells.

Verändert werden können:

*Zahl der beschäftigten Arbeiter (ARBEITER)
*Zahl der im Bau befindlichen Luftschiffe (IM BAU)
*Rohstoffreserven der eigenen Firma (FIRMA)
*Rohstoffangebot in Einheiten auf dem freien Markt (MARKT)
*sowie auf der rechten Werkshallentür, die Anzahl der am neuen Zeppelinmodell arbeitenden Wissenschaft ler (WISSENSCHAFTLER)

Veränderungen können Sie durch das Anklicken der jeweiligen Symbole durchführen. Klickt der Spieler z.B. mit der Maus in das Firma-Symbol, so wird eine Einheit Rohstoff vom freien Markt gekauft. Rohstoffe werden dringend für den Bau eines Zeppelins benötigt.

Durch Drücken des Depots kann, falls vorhanden, ein weiterer Zeppelin in Betrieb genommen werden. Wiederum wird nach dem Namen des neuen Zeppelins gefragt. Klickt man danach den <JA>-Button an, so wird der Zeppelin in Betrieb gestellt.

4.2 Luftschiff

Dieser Bildschirm bezieht sich vollständig auf den gerade aktuellen Zeppelin. Falls Sie also gerade kein Luftschiff Ihr Eigen nennen, oder sich dieses zur Zeit in der Luft befindet, d.h. unterwegs ist, kann dieser Bildschirm nicht aufgerufen werden.

Angezeigt werden hier neben allgemeinen Leistungsdaten, Aufenthaltsort und Luftschiffstatus auch die Gas bzw. Benzintanks des Schiffes. Volle Tanks sind auf langen Reisen nicht gerade von Nachteil, zumal sie die Sicherheit des Schiffes mitbeeinflussen.
In jeder Stadt kann ein Depot für Benzin, Wasserstoff oder Helium eröffnet werden, um dort eventuell günstige Vorräte anzulegen. Natürlich fallen auch Depotgebühren an.
Ein errichtetes Vorratsdepot (Anklicken des <DEPOT>-Symbols) wird zwischen Zeppelintanks und den Betriebsstoffmarkt der jeweiligen Stadt geschaltet. Durch Anklicken des gewünschten Zeppelintanks kann der Zeppelin, entweder über das Depot (falls gefüllt) oder direkt (zum derzeitigen Marktpreis) aufgetankt werden. Die Depots lassen sich durch Anklicken des selben auffüllen. Zu beachten ist, daß sich die Gasbehälter der Luftschiffe nur mit einer Sorte Gas auftanken lassen. Die Leitungen können über ein Weichensymbol zum Tank umgeleitet werden.
Hier muß der Spieler also zwischen dem meist teueren, aber sicheren Helium und dem riskanteren, aber auch billigeren Wasserstoff entscheiden. Eine schwere Wahl!

Zum Luftschiffstatus
In der Luftschiffstatus-Anzeige wird der Zustand des aktuellen Luftschiffes, aufgeteilt in Motoren, Hülle und Kabine, angezeigt. Möglich sind jeweils die folgenden Zustände:

sehr gut
gut
befriedigend
reparaturbedürftig
schwer beschädigt
lebensgefährlich

Auf einen guten Zustand sollte der Luftschiffeigner aus eigenem Interesse achten, denn nicht nur das Leben der Passagiere und die eventuelle Fracht werden durch Schlampigkeiten und schlechte Wartung gefährdet, sondern auch das Schiff selbst, nebst dem Ansehen der eigenen Person.

Werbung
Ein Fenster mit einem Zeppelinbild und den aktuellen Informationen über die Werbeverpflichtungen wird angezeigt. Durch Anklicken der Firmenanzeige kann zwischen den aktuellen Angeboten verschiedener großer Firmen hin- und hergeschaltet werden. Es werden hierbei jeweils die Vertragsdauer in Wochen, sowie die wöchentlichen Zahlungen angegeben.
Angenommen wird ein Werbeauftrag durch Drücken des <Werbevertrag annehmen>-Buttons. Höhe, Dauer und Anzahl der Angebote hängen natürlich stark von Ihrem Erfolg und Ihrem Ansehen als Luftschiffreeder ab.

Reparatur
Falls sich Ihr Luftschiff in Berlin, Ihrer Heimatswerft, befindet, können Sie nötige Reparaturarbeiten in Ihren Docks ausführen lassen. Dazu läßt sich die Anzahl der Dockarbeiter und damit auch die Geschwindigkeit der Reparatur verändern. Klickt man auf die Zahl der Arbeiter, so erhöhen sich diese und Dockarbeiter werden von den Docks abgezogen. Umgekehrtes geschieht beim Drücken der Dockarbeiterzahl.
Weiterhin werden Reparaturdauer (in Wochen) und Kosten in gesonderten Boxen angezeigt.
Reparaturarbeiten teilen sich in drei Statusbereiche auf. Die Motoren, die Hülle und die Passagierkabine werden gesondert betrachtet. Der derzeitige Zustand läßt sich im linken unteren Statusfenster ersehen, sowie im speziellen Reparatur-Fenster in Form von Punktsymbolen ablesen. Um nun Verbesserungen in Auftrag zu geben, muß jeweils der neue gewünschte Zustand des Luftschiffes angeklickt werden. Die Anzahl der Reparaturstufen wird in farbig abgegrenzten Punktsymbolen angezeigt. Durch Anklicken des <OK>-Buttons wird augenblicklich mit den Reparaturarbeiten begonnen. Das Luftschiff kann für die Dauer dieser Arbeiten nicht in Betrieb genommen werden.

Verschrotten
Natürlich kann auch einmal der Zeitpunkt gekommen sein, ein altes oder neues Schiff aufgrund von Mängeln oder unrentabel hoch gewordenen Kosten aus der eigenen Flotte zu entfernen. Was liegt näher, als wenigstens aus dem Material noch etwas Geld zu machen und das Luftschiff verschrotten zu lassen.

4.3 Fahren

In der Luftschiffersprache, spricht man nicht vom Fliegen, sondern vom Fahren, denn nur etwas, das schwerer als Luft ist, fliegt - leichteres fährt! (Weiteres Beispiel: Ballonfahrer)
Mit diesem Unterpunkt kann der Spieler zunächst ein Werbeplakat für die nächste Reise seines Luftschiffes gestalten. Dazu kann er den Fahrpreis sowie das Reiseziel auswählen. Als Reiseziel werden nur die Orte angeboten, die zur Zeit auch anfliegbar sind. D.h., daß Städte, deren Flughäfen durch Katastrophen zerstört wurden, nicht angeflogen werden können. Durch Anklicken des <Start>-Buttons kann der Flug freigegeben werden. Mit <Zurück> können die Einstellungen wiederholt, mit der rechten Maustaste kann der Unterpunkt verlassen werden.
Nach freigegebenen Start wird die Zahl der Buchungen bekanntgegeben. Der Spielzug dieses Luftschiffes ist abgeschlossen. (Siehe hierzu auch Kapitel 5: Spielablauf)

4.4 Stadt

Befindet sich Ihr Luftschiff in einer der großen Weltmetropolen, können Sie diese Stadt besuchen und kennenlernen.
Neben nützlichen Informationen zur Stadtgeschichte und den brandaktuellen, manchmal auch falschen Gerüchten, können Sie sich hier zu Verhandlungen anmelden, eigene Orden und Auszeichnungen, sowie bisherige Rekorde betrachten. Falls Fräulein Brixton in der Stadt ist, können Sie auch ein wenig mit ihr flirten.

Rosanne Brixton
Ist Rosanne gerade in Ihrer Stadt, könnten Sie ja ein wenig mit ihr plaudern. Dies geschieht interaktiv, d.h. der Spieler bekommt immer eine Auswahl von drei Möglichkeiten angeboten, von denen er eine durch Anklicken mit der Maus anwählen muß. Rosanne reagiert dann entsprechend darauf. So können romantische, witzige Dialoge zwischen Ihnen beiden entstehen und wer weiß, vielleicht können Sie mit Ihrer Auserwählten bald glücklich vor den Traualtar treten.
Leider ist Rosanne eine vielbeschäftigte Frau und reist von Stadt zu Stadt. Es wird Sie schon einige Mühe kosten, das Mädchen von ihrem Glück zu überzeugen. Zu lange sollte man auch nicht warten, da sonst ein anderer schwerreicher Industrieller um Rosannes Hand anhalten könnte.

Rekorde
In jeder Stadt steht eine Ehrentafel mit den aktuellsten Rekorden der Luftschiffahrt. Höhenrekorde, Geschwindigkeitsrekorde und Distanzrekorde werden hier berücksichtigt.
Es ist das Größte für einen Reeder, einmal auf einer solchen Tafel verewigt zu sein.

Orden
Dieser Punkt ist zur Betrachtung der eigenen Ausgehuniform gedacht. Sie können hier kontrollieren, mit wievielen Orden man Sie bereits verziert hat. Bis zum "Schwarzen", der höchsten Auszeichnung, ist es allerdings ein dornenreicher Weg.

Transporte/Aufträge
Hier werden spezielle Transportaufträge der Stadt z.B. zur Beförderung von Baumaterial, Elfenbein, Chemikalien, usw. angeboten. Wichtig! Zwar werden für Sondertransporte dieser Art je nach Art der Ladung große Summen bezahlt, doch sollte man nicht die ruinös großen Konventionalstrafen außer acht lassen, die bei nicht rechtzeitiger Durchführung des Transportes anfallen können. Schon so mancher Luftschiffreeder hat sich mit risikoreichen Geschäften nahe an den finanziellen Ruin gebracht.
Falls der aktuelle Zeppelin schon einen Transportauftrag durchführt, wird dieser auf der Anzeigetafel mit Tonnage, Bestimmungsort und Lieferdatum angezeigt.

Verhandlungen anmelden
Findet in der betreffenden Stadt gerade eine Ausschreibung für den Bau von Luftschiffen statt, so kann man sich über diesen Menüpunkt für entsprechende Verhandlungsgespräche anmelden. Zu beachten ist hierbei die Einhaltung der Anmeldefrist!
Neue Ausschreibungen werden mit Anmeldefrist über den Telegramm-Ticker bekannt gegeben. In einem solchen Fall sollte man schnell handeln, um sich rechtzeitig in der betreffenden Stadt anzumelden und die Anmeldefrist nicht zu überschreiten.

4.5 Finanzen

Auf dem Finanzbildschirm kann der Spieler einen Überblick über seine momentane Finanzlage erhalten. Sein derzeitiges Barvermögen, die finanzielle Entwicklung der letzten zwölf Monate, sowie sein derzeitiger Aktienbesitz werden angezeigt.

Aktien an- bzw. verkaufen
Um neue Aktien verschiedener großer Firmen kaufen zu können, müssen Sie zunächst den Punkt <Aktien an- bzw. verkaufen> anwählen. Daraufhin werden Boxen mit dem jeweiligen Aktienbesitz angezeigt. Hier können Sie dann je nach finanziellen Mitteln Aktien zum aktuellen Kurs an- bzw. verkaufen. Ein Ankauf von Aktien ist nur bei positivem Barvermögen möglich! Durch das Anklicken des Kurstickers kann man die neuesten Aktienkurse und Tendenzen auf dem Börsenparkett abrufen.

Eigene Aktien an- bzw. verkaufen
Um sich Geldmittel verschaffen zu können, kann man neben der Kreditaufnahme auch Anteile der eigenen Firma ausgeben. Bei der Ersteinführung der eigenen Aktie an der Börse wird zunächst ein Einführungskurs bestimmt. Danach wird der Ausgabekurs durch die Börse beeinflußt.

Tip: *Nicht alle Aktienanteile auf einmal verkaufen, da der Kurs noch steigen kann.*

Kredite aufnehmen

Jeder Spieler kann bis zu 2 Kredite zu unterschiedlichen Zinssätzen aufnehmen. Die Tilgung geschieht wöchentlich. Durch Drücken des gewünschten Zinssatzes mit entsprechender Tilgungsdauer können pro Kredit bis zu 3 Millionen Mark aufgenommen werden.

Bilanz

Durch die Bilanzfunktion erhält man eine Übersicht über die regelmäßigen Einnahmen und Ausgaben der letzten Woche. Dies ist vor allem zum Auffinden von Verlustgeschäften oder unrentablen Fluglinien usw. von Vorteil.

4.6 Linienverkehr

Eine weitere Möglichkeit für den Spieler Geld zu verdienen, ist der Aufbau eines Linienverkehrsnetzes. Hier können in den verschiedenen Weltstädten Büros eröffnet werden, zwischen denen dann eine regelmäßige Fluglinie zum Transport von Passagieren, Briefen und Stückgut angelegt werden kann. Durch Anklicken der entsprechenden Stadt-Symbole auf der Weltkarte werden die Namen der Städte auf der Karte eingeblendet.

Büro eröffnen
Um ein neues Büro zu eröffnen, müssen Sie zunächst den <Büro eröffnen>-Button drücken. Anschließend können Sie durch Anklicken der gewünschten Stadt ein Büro eröffnen. Städte, in denen bereits ein Büro existiert, sind orange gefärbt.

Büro auflösen
Die Auflösung eines Büros erfolgt durch Drücken des <Büro auflösen>-Buttons und anschließendem Anklicken der gewünschten Stadt auf der Weltkarte.

Linie eröffnen
Um eine Linie zu eröffnen, muß zunächst der <Linie eröffnen>-Button gedrückt werden. Danach erscheint die Meldung Linieneröffnung von…, woraufhin man den Startort der neuen Linie auf der Karte anklicken muß. Jeweils am Startort, sowie am Zielort muß Ihre Gesellschaft ein Büro zur Verwaltung der Linie besitzen. Ein Büro ist nur in der Lage, 2 Fluglinien zu betreuen, d.h. jede Stadt kann nur von 2 Linien angeflogen werden.
Auf die Meldung Linie von (Stadt) nach…, können Sie den gewünschten Endort auf der Karte anklicken.
Zu beachten ist, daß nur Linien eröffnet werden können, deren Entfernung innerhalb des bisherigen Distanzrekordes liegt bzw. minimal darüber.

Zwischen Linien wechseln
Um die verschiedenen Linien zu betrachten zu betrachten und zwischen ihnen zu wechseln, klickt man einfach auf die namentliche Linienbezeichnung direkt unter der Weltkarte.
Die aktuelle Linie wird auf der Karte rot angezeigt, die anderen Linien hingegen in blau.
Alle Daten in den zugehörigen Informationsanzeigen beziehen sich auf die aktuell angewählte Linie.

Linieninformationsanzeigen

Kosten
Hier werden die Kosten, Einnahmen und der Gesamtgewinn, die aktuelle Linie betreffend, der letzten Woche angezeigt.

Zeppeline
Über diese Anzeige können durch Drücken der jeweiligen Anzeige Zeppeline von Ihrem Depot mit der aktuellen Linie ausgetauscht werden. Benötigen Sie beispielsweise mehr Zeppeline auf der Linie Paris-Moskau, können Sie diese aus dem Depot, falls dort Zeppeline bereitstehen, abziehen und der Linie zuordnen. Umgekehrt ist diese Aktion natürlich auch durchführbar.

Post- und Passagierlinie
Statistische Angaben über Anzahl der Zeppeline einer Linie, prozentuale Auslastung (50% Passagiere, 50% Post- und Gütertransport), usw. werden auf der Post- und Passagierlinientafel gemacht.

Preise
Durch Anklicken der Preistafel können die Preise für Passagiere, Briefe und Stückgut für eine Linie festgelegt werden.

Management
Wird eine neue Fluglinie eingerichtet, wird automatisch ein unerfahrenes Management eingesetzt. Dies ist natürlich, der Bezahlung entsprechend, wesentlich uneffektiver.
Durch Anklicken des entsprechenden Kästchens kann ein neues Management mit anderen Fähigkeiten engagiert werden, das natürlich auch unterschiedliche Kosten erzeugt.
(Managementqualitäten: Anfänger, Mittel, Profis)

Linie auflösen
Um eine Linie aufzulösen, müssen Sie zunächst durch Drükken auf die namentliche Linienbezeichnung direkt unter der Weltkarte die zu löschende Linie zur aktuellen Linie machen. Diese dann rot gefärbte Verbindung auf der Weltkarte wird durch Anklicken des <Linie auflösen>-Buttons über der Weltkarte gelöscht. Eventuell vorhandene Zeppeline werden wieder zurück in Ihr Heimatdepot überführt.

Tip: *Viele Luftschiffe garantieren nicht unbedingt hohen Gewinn, da auch Betriebskosten anfallen. Andererseits könnten sich Gewinne erst mit mehreren Schiffen einstellen, da die fixen Kosten (Management, usw.) erst hier voll kompensiert werden. Mit den ersten Luftschifftypen ist es relativ schwer, in den Gewinnbereich zu kommen, da diese noch keine großen Kapazitäten besitzen.*

5. Der Spielablauf

5.1 Spielrunde

Pro Spielrunde führt jeder Spieler für alle seine in Betrieb befindlichen Zeppeline (Linienzeppeline werden automatisch vom Linienmanagement verwaltet) die gewünschten Einstellungen durch. Durch den Spielernamen, das Spielerbild, Zeppelinname und Zeppelinbild auf dem Hauptbildschirm ist immer leicht zu erkennen, welcher Spieler mit welchem Zeppelin am Zug ist. Die verschiedenen Zeppeline sind über die Buttons in der Zeppelinanzeige zu erreichen.
Pro Zug können sämtliche Möglichkeiten des Hauptbildschirms genutzt werden.
Abgeschlossen werden kann eine Runde durch Anklichen des Kalenders in der linken oberen Ecke. Der nächste Spieler kann nun seine Einstellungen vornehmen.
Haben beide Spieler all ihre Züge abgeschlossen, folgt die Auswertungsphase.

5.2 Die Fahrt

Nacheinander kann der Luftschiffreeder seine Zeppeline auf den vorher eingegebenen Strecken verfolgen. Dabei wird ständig der aktuelle Schiffsstatus, sowie die aktuelle Wetterlage angezeigt. Liegt dem Luftschiff ein Sturm direkt voraus, wird dies vom Kapitän über Funk an die Reederei gemeldet. Sie haben dann die Entscheidungsmöglichkeit, den Sturm umfliegen zu lassen, zurück zum Ausgangspunkt zu fliegen oder den Flug durch den Sturm zu riskieren. Beim Umfliegen des Sturms geht mindestens 1 Tag verloren, was sich auf eventuelle Liefertermine usw. ungünstig auswirken könnte. Allerdings ist die Gefahr eines Unfalls aufgrund eines Sturmes wesentlich höher. Mancher Reeder hat sich mit zu vielen Unfällen und Pannen schon um Ansehen und viel Geld gebracht. Je besser ein Flugmodell ausgerüstet ist, desto sicherer ist das Zurücklegen von großen Entfernungen. Mit frühen Zeppelinmodellen sollte man sich also nicht unbedingt auf eine Atlantiküberquerung einlassen, es sei denn, man plant ein Himmelfahrtskommando. Reicht die vorgegebene Zeit von einer Woche für den Flug nicht aus, so wird der Flug nach der nächsten Runde weiter fortgesetzt.

5.3 Verhandlungen

Finden in einer Stadt Verhandlungen statt und mindestens ein Mitspieler hat sich angemeldet, so kann auf zwei verschiedene Arten mit der Fluggesellschaft verhandelt werden:

Simultanverhandlung

Sie und ein Mitbewerber (entweder Computerspieler oder - falls angemeldet - der zweite Spieler) verhandeln gleichzeitig mit der Gesellschaft. Grundlage hierfür ist der Preis eines Luftschiffes. Über die <Hoch>-und <Runter>-Buttons, die mit der Maus bedient werden, kann der 1. Spieler seinen Zeppelin (links) nach oben und unten verschieben, was einer Änderung seines preislichen Angebots gleichkommt. (Das Angebotshöhe steht auch als Zahl in einer dafür vorgesehenen Box).

Das Angebot des 1. Spielers wird somit grafisch durch die Höhe seines Zeppelins angezeigt. Wird dieser gesenkt, so bietet er ein Luftschiff billiger an. Steigt er, verteuert er seinen Preis. Genauso geht der 2. Spieler vor. Rechter Zeppelin, Tasten: **Rechte Shift-Taste**, **Rechte Control-Taste (STRG)**. Ist einer der beiden Spieler nicht angemeldet, wird dieser Part vom Computer übernommen, der einen weiteren Reeder verkörpert.

Der Auftraggeber (die Fluggesellschaft, Regierung, Heer, Marine, usw.) kommt den beiden Konkurrenten in Form eines Balkens entgegen, versucht aber den Preis für sich möglichst gering zu halten. Als Erschwernis kommt die Tatsache hinzu, daß es ein Zeitlimit gibt.

Ist das Limit abgelaufen, enden die Verhandlungen, egal ob diese für einen der beiden Konkurrenten zum Erfolg geführt haben.

Ziel des Spielers muß es sein, den eigenen Zeppelin auf der gleichen Höhe wie den Balken des Auftraggebers zu halten und das bei einem für den Spieler lohnenden Preis pro Zeppelin.

Denken Sie daran, daß Sie auch Produktions-und Entwicklungskosten haben!

Briefverhandlung

Beide Konkurrenten müssen einen geschlossenen Umschlag mit ihrem Angebot (Preis für einen Zeppelin) bei der Fluggesellschaft abgeben. Über die <Hoch>-und<Runter>-Buttons verändern Sie Ihr Preisangebot. Mit Drücken des <Schließen>-Buttons schilieβen Sie den Umschlag und geben ihn ab. Danach muß ihr Konkurrent genauso verfahren. Haben sich zwei Spieler für die Verhandlungen angemeldet, sollte bei der ersten Preiseingabe der zweite Spieler wegschauen oder vielleicht sogar einen Kafee kochen gehen, um eine spannende Verhandlung zu gewährleisten.

Der Konkurrent mit dem niedrigsten Angebot gewinnt und erhält den Auftrag zum Bau der Zeppeline. Den ausgehandelten Preis erhalten Sie pro Zeppelin bei Fertigstellung je eines Schiffes.

5.4 Ordensverleihungen

Für jeden Reeder und Luftschiffpionier ist es eine große Ehre, direkt vom Staatsoberhaupt oder dessen Vertreter für seine Verdienste für Luftfahrt und Vaterland mit einem Orden asusgezeichnet zu werden. Einmal dem Kaiser in die Augen blicken!

5.5 Höhen- und Geschwindigkeitsrekorde

Ab und zu werden sogenannte Luftschiffwettbewerbe veranstaltet, an denen jeweils ein Mitspieler teilnehmen kann.
Hierbei gilt es, die aktuellen Höhen- bzw. Geschwindigkeitsrekorde einzustellen oder zu brechen. Jeder Kapitän will ja einmal auf einer Ehrentafel verewigt sein.

Zur Durchführung der Wettbewerbe
Die Rekordversuche werden von einem Zeppelincockpit aus durchgeführt. Der Blick fällt durch drei Fenster, wobei in den seitlichen Fenstern eine Landschaft und im großen Fenster in der Bildschirmmitte die beiden Zeppeline zu erkennen sind. Der linke Zeppelin gehört einem Konkurrenten, der rechte Zeppelin stellt den eigenen Zeppelin dar. Höhe, Geschwindigkeit, usw. können von den Bordgeräten abgelesen werden.
Unter anderem stehen folgende Instrumente-und Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung:

Höhenmesser
Auf dem Höhenmesser wird die aktuelle Höhe in Metern des eigenen Zeppelins angezeigt.

Höheneinstellung
Durch Hochschieben des Einstellungsknüppels (Klicken in den oberen Bereich) wird das Höhenruder in Steigungslage gebracht. Ist der Knüppel in unterer Position, so kann sich das Luftschiff nach unten senken. In der mittleren Position steht das Höhenruder in ausgeglichener Lage. Allerdings kann das Luftschiff nur steigen oder fallen, wenn eine gewisse Geschwindigkeit erreicht wird.

Geschwindigkeitsanzeige
Auf dem Tachometer, in der Mitte des Cockpits angebracht, wird die Geschwindigkeit in Kilometern pro Stunde angezeigt. Übersteigt man den aktuellen Geschwindigkeitsrekord, so wird dies in der Statusanzeige (oben) gemeldet.

Engine 1 (Maschine 1) / Engine 2 (Maschine 2)
Über die jeweils seitlich der Engine-Anzeige liegenden Schieberegler kann die Leistung der Motoren verändert werden. Schiebt man den Hebel mit der Maus nach oben (linke Maustaste drükken), so steigt die Motorleistung und die Geschwindigkeit des Zeppelins an. Umgekehrt senkt man die Geschwindigkeit.
Man sollte jedoch tunlichst darauf achten, daß die Motoren nicht überhitzt werden, d.h. der Zeiger sollte sich nicht zu lange im kritischen Bereich (farblich abgegrenzt) aufhalten, da sonst die Gefahr besteht, daß der Motor komplett ausfällt und nicht mehr bedienbar ist.

Druckanzeige
Mit steigender Höhe steigt auch der Druck im Hülleninneren des Luftschiffes (aufgrund des fallenden Außendrucks). Bei alten Zeppelinmodellen ist dies natürlich viel eher der Fall. Betritt die Druckanzeige den kritischen Bereich (wiederum farblich abgegrenzt), so sollte man sehr vorsichtig sein. Schnell könnte das Luftschiff instabil werden und der Spieler kann sich nur mit einem Fallschirm in Sicherheit bringen. Die Hülle des Luftschiffes würde zusätzlich darunter leiden.

Enginestatus (Maschinenstatus)
Im oberen linken Fenster.
Hier wird der Zustand der beiden Motoren angezeigt. (Ok oder Break Down (ausgefallen))

Höhenanzeige
Im oberen rechten Fenster wird in Form eines Balkendiagramms die aktuelle Höhe des Konkurrenten und des eigenen Luftschiffes übersichtlich angezeigt.

Beenden des Wettbewerbes
Ein Wettbewerb ist entweder durch Absprung mit dem Fallschirm, aufgrund überhöhten Drucks im Luftschiffinneren, oder jederzeit durch das Drücken der ENTER-Taste möglich, falls keine weitere Steigerung der Rekorde angestrebt werden soll. Muß der Spieler mit dem Fallschirm abspringen, so wird ein eventueller Rekord natürlich nicht gewertet!

5.6 Die Zeitung

Jedes Jahr, in der ersten Januarwoche, erscheint ein Jahresrückblick auf das vergangene Jahr, mit den wichtigsten Meldungen und Ereignissen aus Politik, Luftschiffahrt, Sport, usw. Unglücke und neue Rekorde, an denen der Spieler beteiligt war, werden jeweils mit einer Sonderausgabe der Zeitung bedacht.

5.7 History Modus

Ist der History-Modus eingeschaltet, werden wichtige geschichtliche Meldungen über den Telegramm-Ticker durchgegeben.

Ein kleiner Auszug:
…
2. Januar 1902 Tausendster Gleitflug der Gebrüder Wright
…
18. April 1906 Schweres Erdbeben zerstört San Francisco
…
8 Juli 1908 Graf Zeppelin wird 70 Jahre alt
…
20. Mai 1927 Charles Lindbergh überquert als erster im Alleinflug den Atlantik
…
7. Mai 1973 Kurz vor der Landung in Lakehurst explodiert die ,,Hindenburg"
…

5.8 Verschuldung

Eine allzu hohe Verschuldung sollte der Spieler möglichst vermeiden, da sonst von Seiten seiner Gläubiger ein Konkursverwalter kurzzeitig eingesetzt wird, der alle Linien schließt, Zeppeline und fast sämtlichen Besitz (Aktien, usw.) verkauft, um die Geldforderungen bezahlen zu können. Daß man hier nicht immer die aktuellen Marktpreise erhält, ist . selbstverständlich. Spielen Sie alleine, kann das Spiel für Sie sogar ganz zu Ende sein.

5.9 Tastaturbedienung

Bitte beachten! Der Mauszeiger sollte beim Drücken einer Taste nicht über einem anderen Button stehen, da sonst dieser Button gedrückt und ausgeführt wird!

Bewegen des Mauszeigers mit den Cursortasten. (Maustreiber muß auf jeden Fall geladen werden). Anklicken eines Punktes mit der **ENTER**-Taste.

Hauptbildschirm

F1 Produktion
F2 Luftschiff
F3 Fliegen
F4 Stadt
F5 Finanzen
F6 Linienverkehr
F7 Spielerinformation
Mit der gleichen Taste kehrt man wieder zum Ausgangsbildschirm zurück.

6. Die Fileselect-Box

Mit der Fileselect-Box kann man Spielstände entweder speichern oder laden. Der Aufbau dieser Box ist an die SAA-Norm angelehnt.

Bedeutung der Felder:
-Feld : Laufwerksauswahl
.. -Feld : Zurück zum übergeordneten Verzeichnis
\ -Feld : Zurück zum Quellverzeichnis

Oberes Eingabefeld: Eingabe der Suchmaske (wird seltener gebraucht, denn alle Spielstände werden mit der Endung *.GAM gespeichert und können auch nur mit dieser Endung geladen werden.)
Rollbalkenfeld: Auswahl von Dateinamen, Verzeichnissen und Laufwerken
Unteres Eingabefeld: Eingabe des Dateinamens (*.GAM nicht vergessen)
OK-Feld: Bestätigung der getroffenen Auswahl
Abbruch: Abbrechen der getroffenen Auswahl

Nähere Bedienung:
Alle Funktionen sind mit der Maus erreichbar. Die Tastaturbedienung gestaltet sich wie folgt:
Die **TAB**- Taste blättert zwischen den Feldern in der oben genannten Reihenfolge vor, **SHIFT + TAB** zurück.
Durch Druck der **ENTER**-Taste wird die Funktion des mit TAB ausgewählten Feldes ausgelöst.
Maus und Hotkeys lösen die Funktion eines Feldes direkt bei der Auswahl aus.

Die Hotkeys der Felder sind:

für das #-Feld: **#**
für das..-Feld: .
für das \-Feld: ****oder**/**
Oberes Eingabefeld: *****
Rollbalkenfeld: Leertaste oder Bewegung mit Cursortasten, **Pos1**, **Ende**, **Bild hoch** und **Bild runter**
Unteres Eingabefeld: **f** oder **F**
O.K.-Feld: **o** oder **O**
Abbruch: **a** oder **A** oder **Esc** außerhalb eines Eingabefeldes
Innerhalb der Eingabefelder sind die Hotkeys unwirksam.
Ein Wechseln zu einem anderen Feld ist mit der Tabulatortaste und der Maus möglich. Die **ENTER**-Taste verläßt den Eingabe-Modus, die **Esc**-Taste nimmt während der letzten Eingabe vorgenommenen Änderungen zurück.

7. Der Wertungsscreen

Nachdem Sie das Spiel beendet haben, erhalten Sie vom Programm eine Bewertung Ihrer Fähigkeiten. Hierbei handelt es sich um einen Prozentwert, det Ihnen ungefähr anzeigt, wieviel besser Sie noch werden müßen, um alle Spielziele zu erreichen. Die Wertung ist von verschiedenen Faktoren abhängig. Neben dem in Zahlen meßbaren wirtschaftlichen Erfolg spielt auch Ihr Ansehen eine Rolle. Gewonnene Flugwettbewerbe, erfolgreiche Langstreckenflüge und nicht zuletzt auch Ihr Erfolg bei Rosanne geben einen entscheidenden Auschlag.

8. Generelle Strategietips

Um Ihnen den Spieleinstieg etwas zu erleichtern und um eventuellen Frusterlebnissen vorzubeugen, finden Sie nachstehend einige Verhaltensregeln, die Ihnen den Umgang mit dem Programm erleichtern sollen. Der gewiefte Stratege rümpft an dieser Stelle die Nase und überliest das Kapitel.

Wagen Sie am Anfang keine großen Kapriolen bei Interkontinentalflügen. Warten Sie, bis Sie über eine bessere Schiffstechnik verfügen. Der Verlust an Menschen und Material rechtfertigt solche Wagnisse nicht. Denken Sie daran, daß jedes Unglück Sie ins Gerede bringt, was Ihrem persönlichen Status stark schaden kann.

Es ist nicht sinnvoll in den ersten Jahren schon Linienverkehr zu betreiben. Da die ersten Schiffe sehr langsam sind und auch nur einigen wenigen Passagieren Platz bieten, zahlen Sie hier nur drauf. Linienverbindungen sollten gut ausbalanciert werden. Experimentieren Sie mit verschiedenen Managementqualitäten und Preiseinstellungen. Eine gut eingestellte Linie mit nur wenigen Schiffen kann oft lukrativer sein, als eine wahre Luftschiffarmada mit hohen Betriebskosten.

Die Börse ist ein verdammt heißes Pflaster. Sie sollten gut überlegen, wann und zu welchem Kurs Sie Ihre Wertpapiere unter das Volk bringen. Der Ärger ist hinterher oft groß, wenn die eigenen Aktien noch kräftig zulegen. Für Fremdaktien gilt: Wenn der Kurs sackt - KAUFEN. Sinkt der Kurs weiter - NACHKAUFEN. Irgendwann ist für jedes Papier die Talsohle durchschritten und man kann sich auf Spekulationsgewinne freuen.

Der Zeppelinbau ist ein sehr heikles Geschäft. Wenn es Ihnen gelungen ist, lukrative Bauaufträge an Land zu ziehen, sollten Sie überlegen, ob eine kurzfristige Erhöhung der Arbeiterzahl nicht von Vorteil ist, da sich die bauzeit stark verkürzt.
Terminfrachten sollten erst nach reiflicher Überlegung angenommen werden. Ein Termin, der noch so realistisch aussieht, kann sich als teures Zuschußgeschäft entpuppen, wenn das Wetter nicht mitspielt.

Vorsicht bei den Beförderungstarifen! Eine überzogene Preisgestaltung kann dazu führen, daß Ihre Luftschiffe ohne Passagiere um die Welt schippern, was nicht Sinn der Sache ist. Hier sollte man ein Gefühl dafür bekommen, wie Tarife und Entfernungen zusammenhängen.

Sturmwarnungen sollten Sie ernst nehmen! Fehlentscheidungen, die Menschenleben kosten, sind kein gutes Aushängeschild für einen Reeder. Auch die Aktienkurse könnten etwas zittrig werden. Im Zweifelsfall ist Umkehren immer sicherer als Umfahren.

Verhandlungen mit Firmen sind sehr behutsam vorzunehmen. Lassen Sie sich im Eifer des Gefechts nicht dazu verleiten, Dumpingpreise zu machen. Behalten Sie immer Ihre eigenen Kosten im Auge.

Die Macher dieses Programms wünschen Ihnen allzeit gute Geschäfte. Mögen die Luftgeister mit Ihnen sein.

Ein Gesicht für den Reeder: Die Namenseingabe
Sektkorken knallen: Das neue Schiff wird getauft
Hier wird Geschichte gemacht: Der Hauptscreen
Work in progress: Das Produktionsmenü
Alles super? Das Luftschiff wird betankt
Werbefläche zu vermieten: Zeppelin fliegt Reklame
Wer den Schaden hat… Der Riese im Reparaturdock
Plakatkleber: Wohin soll’s denn heute gehen?
Citypanorama: Kein Nebeil in London
Zeppelin als Packesel: Ein dicker Auftrag steht an
Let’s talk about money: Das Finanzmenü
Trübe Aussichten: Die neue Bilanz ist da
All around the world: Das Linienmenü
Gewitterfront voraus: Zeppelin trotzt Tiefdruckrinne
Alle Wetter: Augen zu und durch?
Harte Verhandlungen: Wer bekommt den Auftrag?
Eine neue Verhandlung steht ins Haus
Bloß das Gleichgewicht halten: Ein Brummer von einem Orden
Gentlemen, start your engines: Ein Flugwettbewerb
Dahinter steckt meistens ein kluger Kopf: Die Zeitung
Wir machen : Negativschlagzeilen: Zeppelin auf Tauchstation
Ein großer Moment: Der nächste Schiffstyp ist fertig
Save early, save often: Die Fileselectbox
Die Woche fängt gut an: Wir ruinieren unser Image
Herzschmerz: Wie sag ich's meiner Liebsten?